



**PENGARUH STRATEGI *DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING*  
(DLPS) TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV  
DISDN 105855 PTPN II DESA BUTU BEDIMBAR KECAMATAN  
TANJUNG MORAWA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat**

**Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

**Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**OLEH**

**NURUL SALAMAH**

**36.15.4.194**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2019**



**PENGARUH STRATEGI *DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING*  
(DLPS) TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV  
DISDN 105855 PTPN II DESA BUTU BEDIMBAR KECAMATAN  
TANJUNG MORAWA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat**

**Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

**Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr.Salminawati,S.S, M.A**

**Dr.Fatma Yulis, M.A**

**NIP. 19711208 200710 2 001**

**NIP. 19760721200501 2 003**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2019**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI BERDASARKAN POTENSI ALAM DI KELAS IV MIS HIDAYATUS SHIBYAN KECAMATAN LABUHAN DELI TAHUN AJARAN 2019/2020" yang disusun oleh NUR LATHIFAH yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

08 Juli 2020 M  
17 Zulqoidah 1441 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

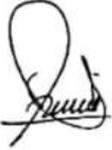
**Ketua**

  
Dr. Salminawati SS, M.A  
NIP. 197112082007102001

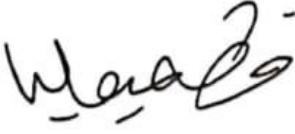
**Sekretaris**

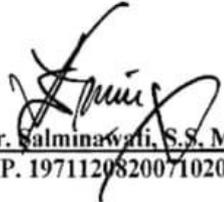
  
Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd  
NIP. 197708082008011001

**Anggota Penguji**

  
1. Sapri, S.Ag, M.A  
NIP. 197012311998031023

  
2. Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd  
NIP. 1100000097

  
3. Dr. Fatma Yulia, M.A  
NIP. 197607212005012003

  
4. Dr. Salminawati, S.S, M.A  
NIP. 197112082007102001

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**



  
Dr. Amiruddin Sighaan, M.Pd  
NIP. 196010061994031002

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

**NAMA : NURUL SALAMAH**

**NIM : 36.15.4.194**

**JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JUDUL SKRIPSI : PENGARUH STRATEGI *DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING* (DLPS) TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV DISDN 105855 PTPN II DESA BUTU BEDIMBAR KECAMATAN TANJUNG MORAWA**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul di atas adalah asli dari buah pikiran saya kecuali kutipan-kutipan di dalamnya yang disebutkan sebagai sumbernya.

Saya bersedia menerima segala konsekuensinya apabila pernyataan saya ini tidak benar

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 20 april 2020  
Yang menyatakan

**NURUL SALAMAH**

## ABSTRAKSI SKRIPSI

Nama : Nurul Salamah  
NIM : 36.15.4.194  
Jurusan : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul : **Pengaruh Strategi *Double Loop Problem Solving* (DPLS) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Badimbar Kec.Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang**  
Pembimbing I : Dr.Salminawati,S.S, M.A  
Pembimbing II : Dr.Fatma Yulia, M.A

Kata Kunci : Strategi DPLS dan Hasil Belajar

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Strategi *Double Loop Problem Solving* (DPLS) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Badimbar Kec.Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi konvensional . Bagaimana hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran DLPS (*Double Loop Problem Solving*). Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran DLPS (*Double Loop Problem Solving*) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi konvensional berada pada rata-rata 29,66%. Sedangkan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) berada pada rata-rata 69,66%. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa, sebagaimana terlihat berdasarkan uji t dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $15.875 > 0.679$ ), sedangkan berdasarkan uji determinan menunjukkan tingkat pengaruh strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap hasil belajar PKn siswa mencapai 50,55%.

Pembimbing II

**Dr.Salminawati, S.S, M.A**  
**NIP. 19711208 200710 2 001**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya salawat dan salam disampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna bagi manusia.

Penulisan skripsi ini penulis beri judul : Pengaruh Strategi *Double Loop Problem Solving* (DPLS) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Badimbar Kec.Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, masing-masing kepada :

1. Ibu Dr.Salminawati, S.S, M.A, selaku Pembimbing I yang telah mengarahkan dan memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dr.Fatma Yulia, M.A selaku pembimbing II yang juga telah membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dekan, Pembantu Dekan, Bapak/Ibu Dosen serta staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak mengarahkan penulis selama perkuliahan.

4. Kepada Kepala SDN 105855 Desa BHutu Badimbar Tanjung Morawa yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
5. Khusus kepada kedua orangtua tercinta yang telah membesarkan dan bersusah payah memberikan dorongan dan motivasi serta bantuan baik moril maupun sprituil sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
6. Seluruh teman-teman perkuliahan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberikan bantuan moril kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalam .

**Medan, 20 April 2020**

**Nurul Salamah**

## DAFTAR ISI

ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTARTABEL .....	vi
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Kegunaan Penelitian .....	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kerangka Teori.....	9
1. Belajar .....	9
a. Pengertian Belajar .....	9
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar.....	12
2. Hasil Belajar .....	13
a. Pengertian Hasil belajar.....	13
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
3. Strategi Pembelajaran DLPS .....	19
a. Pengertian Strategi Pembelajaran DLPS .....	19
b. Langkah-Langkah Pembelajaran DLPS .....	21
c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran DLPS .....	22

4. Pembelajaran PKn.....	24
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan .....	24
B. Penelitian Yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis.....	30
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
B. Desain Penelitian .....	31
C. Populasi dan Sampel .....	32
D. Defenisi Operasional.....	34
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
F. Analisis Data.....	41
G. Prosedur Penelitian .....	44
<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Deskripsi Data Uji Coba Penelitian .....	46
B. Analisis Data.....	51
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran-Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

1	: Keadaan Guru.....	33
2	: Sarana dan Prasarana.....	34
3	: Tidak menggunakan kalimat yang berbelit-belit ketika Berkomunikasi dengan siswa.....	41
4	: Guru menghindari kata yang berlebihan dan merahukan ketika Menjelaskan pelajaran.....	42
5	: Guru selalu memberikan contoh ketika menjelaskan materi Pelajaran.....	42
6	: Contoh yang digunakan guru relevan dengan penjelasan yang Disampaikan.....	43
7	: Contoh yang digunakan sesuai kemampuan siswa.....	43
8	: Gurumenggunakan struktur sajian dalam menjelaskan materi.....	44
9	: Guru membuat ikhtisar butir penting dalam menjelaskan materi.....	44
10	: Guru melakukan penekanan suara pada penjelasan materi yang Penting.....	45
11	: Guru melakukan demonstrasi sat mengajar pada materi tertentu.....	46
12	: Guru mengajukan pertanyaan baik pada penjelasan materi.....	46
13	: Skor Variabel X.....	47

14	: Daftar Distribusi Frekuensi Keterampilan Berkonunikasi.....	49
15	: Hasil belajar pendidikan agama Islam.....	50
16	: Daftar distribusi frekuensi nilai hasil belajar pendidikan agama Islam siswa.....	52
17	: Koefisien korelasi variable X dan Y.....	55

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan, yang menampung peserta didik dan dibina agar mereka memiliki kemampuan, kecerdasan dan keterampilan. Dalam proses pendidikan diperlukan pembinaan secara berkoordinasi dan terarah. Dengan Demikian siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas hendaknya mengarah pada proses pertumbuhan dan perkembangan berpikir yang berlangsung secara individu dan kolektif. Artinya, pendidikan ditujukan kepada pengembangan segenap potensi yang dimiliki anak secara keseluruhan dan berkesinambungan, sehingga mampu mengembangkan potensinya kearah yang lebih baik<sup>1</sup>.

Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat, dan sebagainya<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> B.Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta, 2007, h.270

<sup>2</sup> Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, Medan : Perdana Publishing, 2013, h.39-40

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu proses adanya usaha yang sistematis dalam upaya memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa sekaligus mengupayakan adanya perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Mengajar dalam konteks standar proses pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Makna lain mengajar yang demikian sering disitilahkan dengan pembelajaran<sup>3</sup>.

Belajar di lembaga pendidikan formal merupakan proses pembelajaran yang melahirkan adanya interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, yaitu guru sebagai seorang pengajar atau pendidik, sedangkan siswa sebagai peserta didik yang diajar atau dididik yang menerima segala materi yang diajarkan, maka dengan adanya belajar sehingga terjadilah proses belajar mengajar atau yang disebut pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan siswa tidak dapat berjalan dengan sendirinya, guru harus mempunyai rancangan sebelum melakukan proses pembelajaran, yaitu salah satunya dengan menentukan strategi pembelajaran, strategi pembelajaran adalah salah satu komponen yang di anggap sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Strategi belajar mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu itu tergantung pada kondisi masing-masing unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar secara faktual<sup>4</sup>. Guru sebagai seorang pendidik haruslah dapat menggunakan strategi yang tepat pada saat proses belajar mengajar, agar dapat tercapai hasil belajar yang telah direncanakan. Maka hasil belajar yang diperoleh siswa sangat bergantung pada guru yang telah

---

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Pranada Media, 2012, h.103

<sup>4</sup> W.Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Gramedia Widasarana Indonesia, 2012, h.83

merancang proses pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal inilah yang diharapkan di dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Dari penjelasan di atas, jelas bahwa strategi merupakan salah satu hal yang berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar siswa, maka tugas guru sebagai seorang pengajar harus mampu merencanakan proses pembelajaran dengan strategi yang tepat agar dapat tercapai tujuan pembelajaran seperti yang direncanakan. Melalui model pembelajaran yang efektif maka akan mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman siswa, motivasi belajar siswa, keaktifan belajar siswa sekaligus mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari observasi saya di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar kecamatan Tanjung Morawa, salah satu mata pelajaran yang diajarkan ialah PKn. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan atau pelajaran yang mengajarkan akan pentingnya nilai-nilai dari hak dan kewajiban suatu warga negara, dengan tujuan supaya setiap hal-hal yang di kerjakan itu bisa sesuai dengan tujuan dan juga cita-cita bangsa serta tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena sangat penting sekali pendidikan kewarganegaraan ini maka pendidikan kewarganegaraan ini sudah terapkan dimulai dari usia dini pada tiap-tiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi.

Melalui bidang studi Pendidikan kewarganegaraan diharapkan siswa akan dapat membuahkan sikap mental yang cerdas dan penuh rasa tanggung jawab, sikap ini disertai dengan perilaku yang Beriman & Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta menghayati nilai-nilai falsafah bangsa, berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam masnyarakat berbangsa & bernegara, rasional, dinamis, & sabar

akan hak dan kewajiban warga negara, bersifat profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara, aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan juga seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.

Siswa diharapkan dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-harinya dari apa yang telah dipelajari di sekolah, namun dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PKN yang menggunakan strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS). Sebagaimana observasi yang saya lakukan, hal yang dapat dilihat dari fenomena yang ada bahwa siswa masih belum aktif dalam proses pembelajaran, yaitu siswa masih sedikit yang bisa memberikan pertanyaan atau tanggapan tentang materi pelajarannya. Siswa masih terbiasa dengan model belajar yang berpusat pada guru atau menerima materi dari guru. Kurangnya pengetahuan dasar siswa terhadap materi pelajaran pada mata pelajaran PKN. Siswa yang kurang serius saat diadakan diskusi kelompok. Rendahnya minat, motivasi dan kreativitas siswa dalam mengikuti proses belajar. Kurangnya percaya diri siswa dan kurang serius mengikuti diskusi. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN

Kondisi berbagai faktor di atas menurut penulis disebabkan karena kurang efektifnya strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru karena strategi pembelajaran yang diterapkan selama ini cenderung menggunakan strategi pembelajaran konvensional sehingga kurang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa itu sendiri, oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu diterapkan strategi pembelajaran yang efektif yaitu strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS).

Berdasarkan fenomena dan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk menulis penelitian dengan judul : Pengaruh Strategi *Double*

*Loop Problem Solving (DLPS) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa.*

## **B. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan pengamatan sewaktu melakukan studi pendahuluan di sekolah ini penulis mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih belum aktif dalam proses pembelajaran, yaitu siswa masih sedikit yang bisa memberikan pertanyaan atau tanggapan tentang materi pelajarannya.
2. Siswa masih terbiasa dengan model belajar yang berpusat pada guru atau menerima materi dari guru.
3. Kurangnya pengetahuan dasar siswa terhadap materi pelajaran pada mata pelajaran PKn.
4. Siswa yang kurang serius saat diadakan diskusi kelompok di kelas pada pelajaran PKn.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn karena kurangnya kreativitas belajar siswa.
6. Rendahnya hasil belajar PKn siswa karena faktor internal siswa dan faktor internal terutama model pembelajaran yang belum efektif.
7. Perlu adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan strategi *Double Loop Problem Solving (DLPS)*.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini mengacu pada uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi konvensional ?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS)?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV Di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa ?

#### **D. Tujuan penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas dari permasalahan yang diteliti, dalam hal ini yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi konvensional
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS).
3. Untuk mengetahui pengaruh yang dari strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap hasil belajar PKn Siswa kelas

IV Di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung  
Morawa

### **E. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan bersifat teoritis maupun kegunaan yang bersifat praktis:

#### **1. Kegunaan Teoritis**

- a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan terhadap kajian ilmu pengetahuan tentang pengaruh strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.
- b. Menjadi sumbangan literatur bagi pihak universitas terutama sebagai bahan bacaan di perpustakaan.
- c. Sebagai pedoman dan acuan bagi peneliti lain yang ingin membahas masalah yang sama.

#### **2. Kegunaan Praktis**

Adapun kegunaan praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan bahan masukan untuk perbaikan, khususnya untuk meningkatkan aktivitas belajar.
- b. Bagi Guru, sebagai bahan masukan agar dapat mengetahui lebih problematika siswa serta meningkatkan kreatifitas dan kualitas mengajar serta keterampilan mengajar guru dalam proses belajar mengajar.

- c. Bagi Siswa, untuk meningkatkan cara belajar dengan baik dan selalu berusaha meningkatkan aktivitas belajar di sekolah maupun di rumah.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Belajar

###### a. Pengertian Belajar

Dalam kegiatan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Ini berarti hasil tidaknya pencapaian tujuan siswa dalam pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut. Belajar merupakan sebuah proses yang dialami oleh setiap individu selama individu itu hidup. Setiap aktivitas yang dilakukan individu, pasti tidak akan pernah terlepas dari makna belajar. Belajar dipahami sebagai sebuah proses belajar yang didapatkan melalui latihan.

Belajar adalah suatu perubahan dalam membentuk dan mengarahkan keperibadian manusia<sup>5</sup>. Perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Pentingnya informasi lewat usaha belajar serta interaksi yang terus menerus, akan menjadikan hasil pengalaman, yang mampu membawa perubahan atau perubahan dalam mengembangkan keperibadian, baik afektif, psikomotorik, maupun kognitif. Hal ini akan saling berhubungan yang akan membentuk karakter/watak dari individu<sup>6</sup>.

---

<sup>55</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana, 2012, h.1

<sup>66</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010, h.3

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam bidang ilmu keterampilan atau kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik seperti; belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan<sup>7</sup>.

Berbagai defenisi tentang belajar telah dikemukakan oleh para ahli, yang semuanya sepakat bahwa belajar itu bertujuan untuk mengadakan perubahan. Jelasnya belajar dapat didefenisikan yaitu: suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan didalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya<sup>8</sup>.

Dari penjelasan di atas, belajar merupakan langkah untuk mengadakan perubahan, salah satunya dari perubahan tingkah laku. Dalam Islam, menuntut ilmu sangatlah dianjurkan. Allah SWT berfirman dalam surah Al-Alaq ayat 1-5 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ  
الْإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ  
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ  
وَرَبُّكَ الْغَنِيُّ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ  
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

**Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>9</sup>**

Jelaslah Islam sangat mengutamakan dalam hal orang-orang yang belajar yaitu orang yang menuntut ilmu pengetahuan, karena Allah SWT akan menaikkan derajatnya. dan dengan hal itu akan terdapat perbedaan antara orang yang belajar dan tidak belajar, sebagaimana yang terdapat dalam surah Az-Zumar ayat 9 :

<sup>77</sup> Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan Bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Bandung : Cita Pustaka Media Perintis, 2019, h.38

<sup>88</sup> *Ibid*, h.39

<sup>99</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Depag RI, 2015, h.543



وَأَلِّمُوا

---

<sup>1010</sup> *Ibid*, h.459

<sup>1111</sup> Farida Jaya, *Peencanaan Pembelajaran*, Medan : Gema Insani, 2015, h.3

<sup>1212</sup> Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, Medan : Pradana Publishing, 2015, h.38

Artinya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dalam perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun. Dan tidak memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur.<sup>13</sup>

Menurut tafsir Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, menjelaskan bahwa Allah menciptakan untuk kalian indera-indera yang denganya kalian mendengar, melihat dan berfikir supaya kalian bersyukur kepadanya atas nikmat itu dan memujinya tidaklah mereka memperhatikan burung-burung dan dimudahkan terbang di angkasa bebas.<sup>14</sup>

Penjelasan di atas termasuk bukti kekuasaan dan kesesaan Allah. Yakni tindakan mereka melihat burung ditundukan untuk terbang di udara yang luas antara langit dan bumi, tidak ada yang menahannya selain dari menahan sayap mereka dan mengembangkan. *sesungguhnya pada yang demikian itu benear-benar terdapat tanda (kebesaran tuhan) bagi orang-orang yang beriman*<sup>15</sup> Pada hal tersebut terdapat banyak bukti jelas yang menunjukkan keesaan Allah bagi kaum yang membenarkan apa yang dibawa oleh para rasul.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkalaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau

---

<sup>1313</sup> Departemen Agama RI, *Op-Cit*, h.421

<sup>1414</sup> Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, *Tafsir Al-qur'an*, Jakarta :Gema Insani, 2010, h.152

<sup>1515</sup> *Ibid.*

kecakapan. Dengan kata kata lain, berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor. Adapun faktor-faktor itu, dapat dibedakan menjadi dua golongan:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual.
- b. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut faktor sosial, yang termasuk dalam faktor individual antara lain: faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar. Lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.<sup>16</sup>

Dari teori-teori di atas dapat ditegaskan bahwa secara psikologis proses belajar yang dilakukan anak didik dapat diciptakan langsung oleh anak didik itu sendiri, namun adakalanya diperlukan bantuan orang lain, terutama lingkungan di sekitarnya. Kemudian proses belajar yang dilakukan oleh anak didik diutamakan yang bersifat totalitas, artinya anak didik terkonsentrasi penuh dalam aktivitas belajar dan memfungsikan energinya dengan baik dalam usaha kegiatan belajar agar tujuan dari kegiatan belajar dapat tercapai, yakni dapat menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemampuan.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu: hasil dan belajar. Hasil merupakan akibat dari yang ditimbulkan karena berlangsungnya suatu proses kegiatan. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dahar menyatakan hasil belajar adalah pengetahuan akan keterampilan yang diperoleh intruksi.<sup>17</sup> Menurut Abdurrahman menyatakan bahwa

---

<sup>16</sup> Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 2006, h. 97

<sup>17</sup> Dahar. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006, h. 31

hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar<sup>18</sup>.

Sedangkan Hamalik memberikan pengertian menyatakan hasil belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan<sup>19</sup>. Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Hasil belajar yang dicapai itu selalu memunculkan pemahaman atau menimbulkan reaksi atau jawaban yang dapat dipahami dan diterima oleh akal. Hasil belajar tidak terikat pada situasi di tempat belajar, tetapi dapat juga digunakan dalam situasi lain. Dengan demikian, hasil belajar adalah adanya kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dimiliki seseorang setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Melalui proses belajar seseorang akan mengalami perubahan dalam tingkah lakunya yaitu sebagai hasil belajar yang dilakukan.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu: kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan,

---

<sup>18</sup> <sup>18</sup> Abdurrahman, M. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006, h. 65.

<sup>19</sup> Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito, 2006, h. 65.

pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai), dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi, dan kordinasi neuromuscular).<sup>20</sup>

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah di ajarkan, untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat<sup>21</sup>.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang datang dari diri siswa dan faktor yang datang dari lingkungan. Faktor yang datang dari kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai, seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70 persen dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 persen dipengaruhi oleh lingkungan. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, dan faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak

---

<sup>2020</sup> Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung : Cita Pustaka Media, 2014, h.53

<sup>2121</sup> Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Pakem*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009, h. 172

menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, sejauh mana sumbangan yang diberikan faktor tersebut terhadap hasil belajar. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasa adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi.

Selain itu hasil yang dapat diraih juga tergantung dari lingkungan. Artinya ada faktor-faktor yang berada di luar darinya yang dapat mempengaruhi hasil yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Maksudnya ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar disekolah (*Theory Of School Learning*) dari Bloom yang mengatakan ada tiga variabel utama dalam teori belajar disekolah, yakni karakteristik individu, kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Sedangkan Caroll berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni:

1. Bakat pelajar
2. Waktu yang tersedia untuk belajar
3. Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
4. Kualitas pengajaran
5. Kemampuan individu

Adapun yang menjadi indikator hasil belajar adalah :

1. Ranah Kognitif berkaitan dengan : pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan.
2. Ranah afektif adalah penerimaan, sambutan, sikap, pendalaman, penghayatan.
3. Ranah psikomotirik adalah keterampilan dan kecakapan<sup>22</sup>

Indikator lain yang berkaitan dengan hasil belajar siswa adalah yang berhubungan dengan nilai tugas, nilai hasil ulangan siswa, nilai mid semester dan nilai semester siswa.

---

<sup>2222</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2004, h. 214-215.

Secara umum klasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih lagi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:
  - a. Faktor sosial  
Faktor sosial ini terdiri dari:
    - 1) Lingkungan keluarga;
    - 2) Lingkungan sekolah;
    - 3) Lingkungan masyarakat;
    - 4) Lingkungan kelompok;
  - b. Faktor non sosial  
Faktor non sosial ini terdiri dari :
    - 1) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
    - 2) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
    - 3) Faktor lingkungan spritual atau keagamaan.<sup>36</sup>
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar dan faktor ini pun masih dapat digolongkan kepada dua golongan, yaitu :
  - a. Faktor fisiologis.  
Faktor fisiologis (jasmaniah) adalah faktor yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran struktur tubuh dan sebagainya.
  - b. Faktor psikologis.<sup>23</sup>

Faktor lain juga terbagi kepada dua yang bersifat bawaan dan yang diperoleh, terdiri dari:

1. Faktor intelektual, yaitu meliputi :
  - a. Faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat
  - b. Faktor kecakapan nyata, yaitu hasil yang telah dimiliki
2. Faktor Non Intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat,kebutuhan,motivasi,emosi penyesuaian diri.
3. Faktor kematangan fisik maupun psychis.<sup>24</sup>

Semua faktor-faktor ini menentukan bagi keberhasilan belajar yang dilakukan siswa baik di sekolah maupun di rumah serta kemampuan siswa meraih hasil belajar secara maksimal. Karena itu perlu adanya pemahaman yang luas dari orang tua dan guru tentang kondisi psikologis anak didik, yang dimaksudkan untuk

<sup>3636</sup> Abu Ahmadi, Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001, h. 131.

<sup>2323</sup> Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009, h. 249.

<sup>2424</sup> *Ibid*.

penyesuaian antara materi pelajaran yang disampaikan dengan daya serap siswa terhadap pelajaran dimaksud, sehingga keberhasilan belajar siswa dapat tercapai yakni siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik. Di samping itu dibutuhkan dukungan orang tua terhadap aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa yang akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi di sekolah maupun di rumah.

Paling sedikit ada lima macam perilaku perubahan pengalaman dan dianggap sebagai faktor-faktor penyebab dasar dalam belajar:

1. Pertama, pada tingkat emosional yang paling primitif, terjadi perubahan perilaku diakibatkan dari perpasangan suatu stimulus tak terkondisi dengan suatu stimulus terkondisi. Sebagai suatu fungsi pengalaman, stimulus terkondisi itu pada suatu waktu memperoleh kemampuan untuk mengeluarkan respons terkondisi. Bentuk semacam ini disebut responden, dan menolong kita untuk memahami bagaimana para siswa menyenangi atau tidak menyenangi sekolah atau bidang-bidang studi.
  2. Kedua, belajar kontiguitas, yaitu bagaimana dua peristiwa dipasangkan satu dengan yang lain pada suatu waktu, dan hal ini banyak kali kita alami. Kita melihat bagaimana asosiasi ini dapat menyebabkan belajar dari 'drill' dan belajar stereotipe-stereotipe.
  3. Ketiga, kita belajar bahwa konsekuensi-konsekuensi perilaku memengaruhi apakah perilaku itu akan diulangi atau tidak, dan berapa besar pengulangan itu. Belajar semacam ini disebut belajar operant.
  4. Keempat, pengalaman belajar sebagai hasil observasi manusia dan kejadian-kejadian. Kita belajar dari metode -metode dan masing-masing kita mungkin menjadi suatu metode bagi orang lain dalam belajar observasional.
- Kelima, belajar kognitif terjadi dalam kepala kita, bila kita melihat dan memahami peristiwa-peristiwa di sekitar kita, dan dengan insight, belajar mengalami pengertian.<sup>25</sup>

Belajar sebagai proses membangun makna/ pemahaman terhadap informasi dan/ atau pengalaman. Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain, proses itu disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti, yakni hasil ulangan para siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang

---

<sup>2525</sup> *Ibid*, h. 114.

sama, dan pada saat yang sama. Mengingat belajar adalah kegiatan aktif siswa, yaitu membangun pemahaman, maka partisipasi guru jangan sampai merebut otoritas atau hak siswa dalam membangun gagasannya.

### 3. Strategi Pembelajaran DLPS

#### a. Pengertian Strategi Pembelajaran DLPS

*Double Loop Problem Solving* (DLPS) adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kasual (penyebab) utama dari timbulnya masalah<sup>26</sup>. Jadi, berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Pendekatan double loop problem solving yang disarankan di sini mengakomodasi adanya perbedaan level dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadi suatu masalah. DLPS merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori double loop learning yang dikembangkan pertama kali oleh Argyris (1976) dan berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tak terstruktur untuk kemudian dijadikan semacam perangkat problem solving yang efektif dalam DLPS siswa butuh dorongan untuk berkerja pada dua loop pemecahan yang berbeda, tetapi saling terkait.<sup>28</sup>

Loop solusi ditunjukkan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung, kemudian merancang dan menerapkan solusi sementara. Loop solusi 2 berusaha yang menemukan penyebab yang arasnya lebih tinggi, kemudian merancang dan mengimplementasikan solusi dari akar masalah.<sup>28</sup>

Model Pembelajaran *Dooble-Loop Problem Solving* (DLPS) – Huda menjelaskan bahwa DLPS merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori Double Loop Learning berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tak

<sup>2626</sup> Istarani. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara, 2011, h.86

<sup>2827</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovasi dalam Kurikulum*, Yogyakarta, Al-Ruzz Media, 2013, h.68

<sup>2828</sup> *Ibid.*

terstruktur untuk kemudian dijadikan semacam perangkat problem solving yang efektif. Pendekatan DLPS yang mengakomodasi adanya perbedaan level dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadi suatu masalah<sup>29</sup>.

Dalam pembelajaran ini siswa perlu didorong dengan menggunakan stimulus dalam penerapan model pembelajaran DLPS untuk bekerja pada dua loop pemecahan yang berbeda namun saling terkait. Menurut Huda Dua *loop* yang dimaksud tersebut yaitu : 1) *Loop solusi 1* ditunjukkan untuk mendeteksi penyebab masalah yang paling langsung dan kemudian merancang dan menerapkan solusi sementara; 2) *Loop solusi 2* berusaha untuk menemukan penyebab yang parasnya lebih tinggi dan kemudian merancang dan mengimple-mentasikan solusi dari akar masalah<sup>30</sup>.

Banyak dari masalah tersebut yang tidak dapat menunggu sampai ditemukan solusi atas akar masalah, sebab masalah-masalah tersebut membutuhkan solusi sementara yang segera. Terkadang, solusi sementara tersebut sudah cukup memadai, khususnya jika solusi tersebut tidak mahal untuk diimplementasikan atau tidak menguras sumber daya penting lainnya. Oleh karena itu, pendekatan DLPS diterapkan untuk membantu mengatasi hal tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya (*identifying the problem, not just the symptoms*)
2. Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara (*detecting direc causes, and rapidly applying temporary solutions*)
3. Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara (*evaluating the success of the temporary solutions*)
4. Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan, jika ya (*deciding if root cause analysis is needed and if so*).<sup>31</sup>

---

<sup>2929</sup> Uno S, *Strategi Pembelajaran Inovatif*, Jakarta : LP3ES, 2014, h.301

<sup>3030</sup> *Ibid*,

<sup>3131</sup> *Ibid*, h.70

Masalah dapat dievaluasi atas dasar tingkat kepentingannya dan kemungkinan dari tingkat kompleksitas solusinya penting tidaknya suatu masalah ditentukan oleh finansial ataupun nonfinansial yang akan muncul jika masalah tetap tidak dipecahkan. Kompleksitas tergantung pada jumlah variabel yang saling terkait dan keterkaitan pada solusi yang kemungkinan akan diterapkan.

Kelompok perlu terlibat dalam pemecahan masalah manakala masalah memang cukup penting dan jika jelas diketahui bahwa suatu orang seseorang tidak akan dapat mengembangkan atau mengimplementasikan suatu solusi yang memuaskan. Sebaliknya masalah yang tidak penting tidak perlu investasi dalam bentuk aktivitas pemecahan masalah secara kelompok. Dengan demikian, siswa yang mengikuti pelatihan ini akan mampu memiliki keterampilan untuk mengelola pemikirannya sehingga mampu melakukan proses pemecahan masalah maupun pengambilan keputusan. Hal ini sangat penting karena pada awal masa pembelajaran siswa dihadapkan pada berbagai macam pilihan dari yang paling sederhana sampai dengan yang paling rumit. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu keterampilan untuk menentukan prioritas aktivitas sekaligus pemecahan berbagai macam permasalahan yang dihadapinya.

#### **b. Langkah Penyelesaian Masalah strategi DLPS**

Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam strategi pembelajaran DPLS adalah sebagai berikut :

1. Menuliskan pernyataan masalah awal
2. Mengelompokan gejala
3. Menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi
4. Mengidentifikasi kasual
5. Implementasi solusi
6. Identifikasi kasual utama

7. Menemukan pilihan solusi utama

8. Implementasi solusi utama<sup>32</sup>

Sementara menurut Huda bahwa langkah-langkah pembelajaran dooble loop problem solving adalah :

1. Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya. Pada tahap ini, deteksi yang dilakukan mencakup segala sesuatu yang menjadi faktor dari masalah yang sedang dihadapi.
2. Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara. Penyebab langsung ini lebih jelas, oleh karena itu mudah dideteksi dan dapat dicari solusinya untuk diterapkan secara cepat.
3. Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara. Pada tahap ini dilakukan evaluasi seberapa besar keefektifan dan tingkan keberhasilan dari solusi sementara yang sudah diterapkan.
4. Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak. Pada tahap ini diputuskan untuk melakukan analisis akar masalah atau cukup sampai tahap ini, dengan mempertimbangkan hasil evaluasi yang dilakukan sebelumnya.
5. Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi. Penyebab yang dicari levelnya lebih tinggi dari penyebab yang telah ditemukan sebelumnya.
6. Merancang solusi akar masalah. Solusi yang dirancang tentunya bukan solusi sementara lagi, namun solusi yang dapat menyelesaikan masalah hingga tuntas.<sup>33</sup>

### c. Kelebihan dan kekurangan strategi DLPS

Setiap strategi pembelajaran yang diterapkan memiliki kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan dan kelemahan dalam strategi pembelajaran DLPS adalah sebagai berikut :

1. Melatih siswa untuk mendisain suatu penemuan
2. Berpikir dan bertindak kreatif
3. Memecahkan masalah yang dihadapaisecara realitis
4. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan

---

<sup>3232</sup> *Ibid.*

<sup>3333</sup> Huda, *Loc-Cit.*

6. Merangsang perkembangan kemajuan b erfikir siswa untuk meyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
7. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relavan dan kehidupan, khususnya dunia kerja.<sup>34</sup>

Sedangkan kekurangannya adalah memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain. Sementara menurut Huda kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran ini adalah :

1. Dapat menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan pembelajaran *Double Loop Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dapat lebih menciptakan suasana kelas yang menghargai (menghormati) nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk terbiasa mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru itu sendiri.

Sementara kekurangannya adalah :

1. Tidak semua pelajaran dapat mengandung masalah / problem, yang justru harus dipecahkan. Akan tetapi memerlukan pengulangan dan latihan-latihan tertentu. Misalnya pada pelajaran agama, mengenai cara pelaksanaan shalat yang benar, cara berwudhu, dan lain-lain.
2. Kesulitan mencari masalah yang tepat/sesuai dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa.
3. Banyak menimbulkan resiko. Terutama bagi anak yang memiliki kemampuan kurang. Kemungkinan akan menyebabkan rasa frustrasi dan ketegangan batin, dalam memecahkan masalah-masalah yang muskil dan mendasar dalam agama.

---

<sup>3434</sup> *Ibid.* h.72

4. Kesulitan dalam mengevaluasi secara tepat. Mengenai proses pemecahan masalah yang ditempuh siswa.
5. Memerlukan waktu dan perencanaan yang matang.<sup>35</sup>

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* dapat dipahami bahwa kelebihan dalam pembelajaran ini dapat menciptakan siswa lebih kreatif, aktif dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

#### **4. Pembelajaran PKN**

##### **a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)**

Pada dasarnya pendidikan kewarganegaraan menurut salah satu mata pelajaran yang inovatif untuk membuka jalan ke arah penyiapan warga negara yang cerdas, kritis, kreatif dan rasional. Pendidikan ini diberikan kepada peserta didik dalam wujud ilmu pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, warga negara dengan sesama warga negara.<sup>36</sup>

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter bangsaindonesia cerdas, terampil dan bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan pancasila dan UUD 1945.<sup>37</sup>

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar bertujuan memberikan pengertian pengetahuan pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah ataupun di luar sekolah, artinya materi pkn menekankan

---

<sup>3535</sup> *Ibid*

<sup>3636</sup> Payerli, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Medan : Unimed Press, 2015, h.27

<sup>3737</sup> Setiawan, *Kapita Selelta Kewarganegaraan*, Medan : Larispa Indonesia, 2014.h.67

pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya.<sup>38</sup>

Sebagaimana yang telah digariskan bahwa Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan sistem pendidikan yang dianut sistem Pendidikan Pancasila. Salah satu usaha untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa adalah melalui pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menjadi mata pelajaran wajib di sekolah baik sekolah negeri maupun sekolah swasta di seluruh Indonesia.

Soeparman mengemukakan bahwa : Pendidikan Nasional adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah, berlangsung sejak sebelum lahir sampai mati sesuai dengan dasar, tujuan serta norma-norma yang berlaku pada bangsa dan negara itu<sup>39</sup>.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat terwujud dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkaitan dengan hubungan warga negara sehingga mampu menjadi pembela negara yang dapat diandalkan serta dapat mengisi kemerdekaan dengan pembangunan dan memiliki rasa cinta tanah air. Mata pelajaran PPKn sangat penting karena berkaitan erat dengan pembentukan kepribadian bangsa berdasarkan Pancasila. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan proses manunggal dari pengalihan

---

<sup>3838</sup> Susanto, *Menjelajah Pembelajaran Inovasi*, Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka, 2009, h. 87

<sup>3939</sup> Soeparman, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta, Bumi Aksara, 2011, h.38

pengetahuan atau pemahaman tentang Pancasila. Pembentukan sikap dan kepribadian yang berisikan nilai-nilai dari moral Pancasila dan menanamkan keterampilan atau kemampuan untuk menghayati dan mengamalkan Pancasila. Hal ini melandasi seluruh sistem baik dalam penyusunan materi, metode penyajian dan cara-cara mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Perlunya PKn diajarkan di sekolah dasar agar siswa sejak dini memahami negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan meliputi:

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti-korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pelestarian dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.<sup>40</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dipahami bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang diajarkan di Sekolah Dasar sampai ke Perguruan Tinggi, karena PKn merupakan pembelajaran yang memberikan

---

<sup>40</sup>*Ibid.*

pendidikan kepada siswa tentang kenegaraan, dasar-dasar Negara, moral dan sebagainya.

## B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian orang lain yang memiliki relevansi dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dessy Rahmawati yang berjudul penerapan model pembelajaran *Double Loop Problem Solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematika pada siswa MTs Negri 3 Medan T.P 2017/2018. Penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah Matematika siswa kelas VII-I MTs Negri 3 Medan T.P 2017/2018. Pada pokok bahasan aritmatika sosial. Dalam penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas VII-I MTs Negri 3 Medan yang berjumlah 40 siswa. Penelitian ini dibagi atas III siklus. Hasil tes kemampuan diperoleh dari 40 siswa tidak ada siswa yang tuntas. Hasil tes kemampuan pemecahan ketuntasan, sementara pada siklus I diperoleh 19 orang siswa (47,5%) yang mencapai ketuntasan, sementara yang belum tuntas 21 orang siswa (52,5%). Sedangkan pada siklus II diperoleh 26 orang siswa (65%) yang mencapai ketuntasan, sementara yang belum tuntas 14 orang siswa (35%). Siklus III diperoleh 33 orang siswa (82,5%) yang mencapai ketuntasan, sementara yang belum tuntas sebanyak 7 orang siswa (17,5%).<sup>41</sup>.

Adapun perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah objeknya dimana penelitian yang relevan meningkatkan

---

<sup>41</sup>Dessy Rahmawati, *Penerapan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada siswa MTs Negri 3 Medan T.P 2017/2018*

kemampuan pemecahan masalah, sedangkan penelitian penulis tentang hasil belajar PKn.

2. Friska Bernadette Siahaan yang berjudul *Inovasi Model Double Loop Problem Solving Terhadap kemampuan menulis makalah ilmiah di program studi Matematika Tahun Ajaran 2016/2017*. Populasi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi matematika FKIP Universitas HKBP Nomensen. Ekperimen yang diberikan pembelajaran dengan model DLPS. Data yang dianalisis dengan data analisis deskriptif dan infrerensial sesuai dengan indikator keefektifan pembelajaran. Pada kelas kontrol ketuntasan klasikal 57,5% sedangkan pada kelas DLPS 85% 2, ketercapaian pencapaian waktu ideal yang digunakan ; pada kelas DLPS termasuk kategori baik.<sup>42</sup>

Penelitian yang relevan membahas tentang inovasi dalam kemampuan menulis makalah ilmiah, sedangkan penelitian penulis membahas tentang peningkatan hasil belajar PKn siswa.

3. Popy Maisury yang berjudul *Pengaruh Model Double Loop Problem Solving Dan Daya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat Koligatif Larutan Di SMAN 1M esjid Raya Aceh Besar* ada pun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Double Loop Problem Solving (DLPS)* pada materi sifat kognitif terhadap hasil belajar siswa pada materi sifat kognitif larutan di SMAN 1 Masjid Raya Aceh besar serta untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model *Double Loop Problem Solving (DLPS)*. Berdasarkan hasil penelitian persentase gaya kognitif siswa field dependent sebesar 63,3% dan gaya kognitif siswa field

---

<sup>42</sup> Friska Bernadette Siahaan, *Inovasi Model Double Loop Problem Solving Terhadap Kemampuan Menulis Makalah Ilmiah Di Program Studi Matematika Tahun Ajaran 2016/2017*

independent sebesar 36,7%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa dengan gaya kognitif field dependent pada pembelajaran sifat kognitif larutan dengan menerapkan model pembelajaran Double Loop Problem Solving (DLPS) di SMAN 1 Masjid Raya Aceh Besar.<sup>43</sup>

Penelitian yang relevan membahas tentang *Pengaruh Model Double Loop Problem Solving Dan Daya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat Koligatif Larutan* sedangkan penelitian yang penulis lakukan tidak ada daya kognitif sedangkan materi yang penulis bahas adalah PKn.

### **C. Kerangka Berfikir**

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah penting dipelajari. Bahwa Indonesia menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, trampil dan berkarakter seperti yang dinamakan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Mengatasi hasil belajar yang menurun, maka peran guru sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa. Guru senantiasa selalu melakukan pendekatan dalam memilih strategi dalam proses belajar mengajar untuk membutuhkan atau menimbulkan motivasi belajar siswa, oleh karena itu dalam pembelajaran, penggunaan strategi *Double Loop Problem Solving (DLPS)* perlu diterapkan oleh guru meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

---

<sup>4343</sup> Popy Maisury, *Pengaruh Model Double Loop Problem Solving Dan Daya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat Koligatif Larutan Di SMAN 1 Masjid Raya Aceh Besar*, 2018

*Double Loop Problem Solving* (DLPS) adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kasual (penyebab) utama dari timbulnya masalah. Jadi, berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Pendekatan double loop problem solving yang disarankan di sini mengakomodasi adanya perbedaan level dari penyebab suatu masalah, termasuk mekanisme bagaimana sampai terjadi suatu masalah. DLPS merupakan perkembangan lebih lanjut dari teori double loop learning yang dikembangkan pertama kali oleh Argyris dan berfokus pada pemecahan masalah yang kompleks dan tak terstruktur untuk kemudian dijadikan semacam perangkat problem solving yang efektif dalam DLPS siswa butuh dorongan untuk berkerja pada dua loop pemecahan yang berbeda, tetapi saling terkait.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian adalah:

Ha = Terdapat pengaruh antara Strategi *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

Ho = Terdapat pengaruh antara Strategi *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian adalah dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian. Adapun tempat yang menjadi objek penelitian adalah SD Negeri 105855 PTPN II Desa butu bedimbar kec. Tanjungmorawa alasan memilih sekolah ini adalah karena peneliti sudah pernah berada dilingkungan sekolah selama  $\pm$  4 bulan melaksanakan kegiatan guru relawan sehingga dianggap adalah tempat yang paling tepat untuk penelitian melakukan penelitian.

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2019 pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

##### **B. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berbentuk eksperimen yang diharapkan mampu menggunakan hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh model *Double Loop Problem Solving*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perlakuan penerapan *Double Loop Problem Solving* terhadap hasil belajar peserta didik desain yang digunakan dalam penelitian adalah *Quasi Experimental Desain* (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari *Tru experimental desain* karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian.<sup>44</sup>

---

<sup>4444</sup> Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta, 2009, h.77

Bentuk *Quasi Experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen penelitian eksperimen, kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat *Treatment* (perlakuan) sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat *Treatment* (perlakuan). Kelompok eksperimen diberi perlakuan penerapan *Double Loop Problem Solving* dan kelompok kontrol menggunakan model yang bisa digunakan model lain.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O <sup>1</sup>	X <sup>1</sup>	O <sup>1</sup>
Kontrol	O <sup>2</sup>	X <sup>2</sup>	O <sup>2</sup>

Keterangan :

X<sup>1</sup> = Pembelajaran dengan menggunakan model *Double Loop Problem Solving*

X<sup>2</sup> = Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional

O<sup>1</sup> = pre-test

O<sup>2</sup> = post-test

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IV -A yang dijadikan kelas eksperimen dan IV -B yang menjadi kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Pada dua kelas diberikan materi yang sama dimana untuk kelas eksperimen (IV-A) diberi perlakuan menggunakan Model pembelajaran *double loop problem solving* dan untuk kelas kontrol (IV-B) diberi perlakuan model pembelajaran yang konvensional.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>45</sup>

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Alfabeta, 2009, h.117

Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas IV SDN 105855 desa butu bedimbar kecamatan Tanjungmorawa. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa.

**Tabel 3.1 Jumlah Populasi penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
IV A	30
IV B	30
Jumlah	60

**Sumber: Tata Usaha SDN 105855 Tanjungmorawa**

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampel yang diambil pada penelitian ini adalah kelas IV-A berjumlah 30 siswa dan yang menjadi kelas kontrolnya adalah kelas IV-B yang berjumlah 30 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif ( mewakili ) keadaan populasi yang sebenarnya. Maka agar dapat diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik total sampling teknik total sampling merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.<sup>46</sup>

**Tabel 3.3 Rincian Sampel**

<b>Perlakuan Mengajar</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
Eksperimen	IV-A	30
Kontrol	IV-B	30
Jumlah		60

<sup>46</sup> M.Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Pranada Media Group, 2009, h. 101

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan pada sastra. Random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. karena penelitian memerlukan dua kelas yang sama kemampuannya serta dapat mewakili karakteristik populasi.

#### **D. Defenisi Oprasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konteks permasalahan penelitian, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini beberapa konsep dalam dan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Strategi Pembelajaran *Double Loop Problem Solving***

*Double loop problem solving* adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kasual (penyebab) utama dari timbulnya masalah. Jadi, berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa.

##### **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran perubahan tingkah laku mencakup hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan intelektual /kecerdasan peserta didik, rnsns psikomotorik dan afektif. Pada penelitian ini yang dominan untuk diteliti hanya rana kognitif hasil belajar intelektual peserta didik pada pelajaran PKn.

#### **E. Intrumen Pengumpulan Data**

Pemilihan teknik yang kegiatan pengumpula data dilakukan agar kita memperoleh data penelitian sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Pada penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi untuk mengumpulkan data penelitian.

a. Tes

Tes merupakan salah satu bentuk instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kompetensi inti dimensi pengetahuan. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok<sup>47</sup>. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar Pkn siswa baik di kelas eksperimen mendapat perlakuan strategi pembelajaran *double loop problem solving* maupun di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang konvensional.

Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Untuk mengukur kemampuan dasar antara lain : tes untuk mengukur intelegensi (IQ), tes minat, tes bakat khusus, dan sebagainya.<sup>48</sup>

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar PKN IV SD Negeri 105855 PTPN II desa butu bedimba kecamatan Tanjungmorawa dari segi kognitif berupa lembar tes berbentuk soal *Multiple Choice* atau pilihan perganda sebanyak 10 soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar PKN siswa baik dikelas eksperimen mendapat perlakuan model pelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) kemudian dikelas kontrol (Model lain yang bisa digunakan oleh guru) bentuk tes yang diberikan adalah *Double Loop Problem Solving* (DLPS). Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar PKN siswa kelas IV SD Negeri 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjungmorawa materi globalisasi.

Indikator penilaian rana kognitif dari Bloom yakni mengenal pemahaman (*recognition*). Penerapan atau aplikasi ( *application*). Analisis ( *analysis*). Untuk

---

<sup>47</sup>47 Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung : Cita Pustaka Media, 2014, h.115

<sup>48</sup>48 Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta, 2015, h.266

mengetahui keabsahan tes maka sebelum digunakan Bapak /ibu dosen atau Ibu/guru bidang studi PKN.

Sebelum instrumen tes sebagai pengumpulan data digunakan untuk mengambil data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba yang terdiri dari uji validitas, uji realibitas, uji kesukaran soal, dan uji daya perbedaan soal.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negri 105855 Desa Butu Bedimabar Kecamatan Tanjung Morawa. Letak geografis sekolah, nilai KKM , mata pelajaran PKN, nilai klasikal , dan RPP dengan Kompotensi Dasar yang digunakan pada kelas kontrol.

#### 1. Validasi Tes

Validitas yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang ingin diukur. Perhitungan validitas butir tes menggunakan rumus *Product moment Pearson* yang digunakan adalah.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi variabel X dan Y

n = Jumlah Sampel.

$\sum X$  = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$  = Jumlah perkalian skor variabel X dan variabel Y

Untuk menafsirkan koefisien yang diperoleh dari perhitungan variabel X dan Y, penulis memberikan nilai-nilai patokan yang telah ditetapkan Suharsimi Arikunto:

- a. 0,00 – 0,20 = Korelasi yang rendah sekali.
- b. 0,20 – 0,40 = Korelasi yang rendah.
- c. 0,40 – 0,60 = Korelasi yang sedang.
- d. 0,60 – 0,80 = Korelasi yang tinggi.
- e. 0,80 – 1,00 = Korelasi yang sangat tinggi

Untuk menguji apakah korelasi juga dapat berlaku bagi populasi atau dapat digeneralisasikan maka perlu dilakukan uji signifikansi korelasi dengan rumus t-tes atau t-hitung sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Dimana:

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

## 2. Realibilitas Tes

Realibilitas adalah koefisien yang menunjukkan kemampuan tes untuk memberikan hasil pengukuran yang radiative tetap dan konsisten. Realibilitas berhubungan dengan kemampuan alat ukur untuk melakukan pengukuran secara

cermat. Untuk menguji realibitas tes digunakan rumus Kuder Richardson (K.R 20) sebagai berikut:

$$t_{11} = \left( \frac{n-1}{n} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reliabilitas tes secara keseluruhan.

$p$  = proporsi subyek yang menjawab item dengan benar.

$q$  = proporsi subyek yang menjawab item dengan salah.

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antar  $p$  dan  $q$ .

$n$  = banyak item atau soalm

$S^2$  = varians total

Adapun kriteria reabilitas suatu tes adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kriteria Realibitas Suatu Tes**

NO	Indeks Realibitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : klasifikasi Realibitas dalam Buku Arikunto

### 3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar, bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0 indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana :

P = Tingkat Kesukaran tes

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan klasifikasi sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Indeks Kesukaran Soal**

Besar P	Interprestsi
$0,00 \leq P < 0,30$	Terlalu sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Cukup (sedang)
$0,70 \leq P < 1,00$	Terlalu mudah

Dari hasil perhitungan taraf kesukaran pada soal yang telah terlampir, maka diperoleh keseluruhan soal yakni.

#### 4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlebih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50 % skor teratas sebagai kelompok atas dan 50 % skor terbawah sebagai kelompok bawah.

Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Dimana :

$D$  = Daya Pembeda soal

$B_A$  = Banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab dengan benar

$B_B$  = Banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab dengan benar

$J_A$  = Banyaknya subjek kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya subjek kelompok bawah

$P_A$  = Proporsi subjek kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = Proporsi subjek kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3.6 Indeks Daya Pembeda**

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,0 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

## F. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari atas dua tahapan yaitu analisis deksriptif dan analisis inferensial. Analisis deksriptif dilakukan dengan penyajian data melalui tabel, grafik, perhitungan modus, pictogram, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan perhitungan persentase

### 1. Menghitung rata-rata skor mean dengan rumus :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

### 2. Menghitung Standar Deviasi dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{X} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

#### Keterangan :

SD = Standar Deviasi

X<sup>2</sup>N = Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan dibagi N

XN = semua skor dijumlahkan dibagi N, kemudian dikuadratkan

Sedangkan analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik. Analisis inferensial adalah teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujtiska inferensisaian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis *Liliefors*, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan

perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu. Uji ANAVA ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

### 3. Uji Normalitas

Menguji normalitas data kerap kali disertakan dalam suatu analisis statistik inferensial untuk satu arah atau lebih kelompok sampel. Normalitas sebaran data menjadi sebuah asumsi yang normal atau menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisisan.

Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Maka digunakan uji normalitas *Lilifors*. Langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mencari bilangan baku. Untuk mencari bilangan baku, tentukan nilai  $Z_i$ . Nilai  $Z_i$  digunakan rumus :

$$\frac{X_i - M}{S_D}$$

#### Keterangan :

$X_i$  = Skor tujuan

$M$  = Mean (rata-rata)

$SD$  = Standar Deviasi

- b. Tentukan hasil nilai  $F_{z_i}$
- c. Tentukan nilai  $S(Z_i)$ . Nilai  $S(Z_i)$  merupakan hasil bagi urutan skor dengan jumlah data (sampel).
- d. Tentukan nilai terbesar dari kolom  $F(Z_i - S(Z_i))$
- e. Tentukan nilai terbesar dari  $F_{Z_i - S(Z_i)}$

- f. Bandingkan  $L_0$  dengan  $L$  tabel. Ambillah harga paling besar  $L_0$  untuk menerima atau menolak hipotesis. Bandingkan  $L_0$  dengan  $L$  nyata dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria :
1. jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$  maka data berasal dari berpopulasi berdistribusi normal.
  2. Jika  $L_0 > L_{\text{tabel}}$  maka data berasal dari berpopulasi tidak berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogonitas

Uji Homogonitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians homogen atau tidak. Uji Homogonitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

**Keterangan :**

$S_1^2$  = Simpangan baku terbesar

$S_2^2$  = Simpangan baku terkecil

Kriteria pengujiannya adalah :

Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  maka data tidak dinyatakan homogen

Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka data dinyatakan homogen

#### 5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan = 0,05 dengan derajat kebebasan (dk)  $n_1 + n_2$ .

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan

$$= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{(21-1)S^2 + \dots}}$$

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel 2

= Variansi sampel 1

= Variansi sampel 2

Ketika  $t_{tabel} > t_{hitung}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, maka tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran DLPS dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN. 105855 Desa butu bedimbar, Tanjungmorawa. Ketika  $t_{tabel} < t_{hitung}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model DLPS dan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional pada pelajaran PKN kelas IV SDN 105855. Desa Butu Bedimbar, Tanjungmorawa.

## G. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Menentukan populasi dan sampel dalam penelitian.

2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol Kelas IV A menjadi kelas eksperimen dan kelas IV B menjadi kelas kontrol.
3. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest tentang materi keterampilan membaca dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi pretest dengan soal yang sama.
4. Kelas eksperimen diberikan tindakan penggunaan model pembelajaran DLPS dan kelas kontrol diberikan tindakan tetapi dengan materi yang sama yaitu keterampilan membaca kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan postes tentang materi keterampilan membaca, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan sesuai dengan tindakan kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi soal postest yang sama.
5. Setelah mengetahui hasil pretes dan postes diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian.
6. Menganalisis data
7. Menyimpulkan hasil penelitian

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Ujicoba Penelitian

##### 1. Uji Validitas soal

Sebelum instrumen digunakan untuk mendapatkan data penelitian terlebih dahulu instrumen diujicobakan untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal. Dari hasil ujicoba diketahui bahwa dari 25 soal yang diujicobakan, diketahui 20 soal dinyatakan valid dan 5 soal lagi dinyatakan tidak valid. Dari 25 soal yang dinyatakan valid diambil 20 soal yang akan digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Untuk mengetahui validitas soal dapat diketahui berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1  
Uji Validitas

No Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kategori
1	0.397	0.361	Valid
2	0.360	0.361	Tidak Valid
3	0.461	0.361	Valid
4	0.583	0.361	Valid
5	0.374	0.361	Valid
6	0.446	0.361	Valid
7	0.266	0.361	Tidak Valid
8	0.408	0.361	Valid
9	0.381	0.361	Valid
10	0.463	0.361	Valid
11	0.371	0.361	Valid
12	0.371	0.361	Valid
13	0.461	0.361	Valid
14	0.357	0.361	Tidak Valid
15	0.364	0.361	Valid
16	0.489	0.361	Valid
17	0.430	0.361	Valid
18	0.441	0.361	Valid
19	0.353	0.361	Tidak Valid
20	0.381	0.361	Valid
21	0.485	0.361	Valid
22	0.365	0.361	Valid
23	0.248	0.361	Tidak Valid
24	0.417	0.361	Valid
25	0.411	0.361	Valid

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui jumlah soal yang valid adalah 20 soal dan yang tidak valid berjumlah 5 soal. Dengan demikian maka peneliti hanya menggunakan 20 soal saja

## 2. Uji Reliabilitas

Tabel 2  
Uji Reliabilitas Soal

No Soal	P	Q	$\Sigma PQ$
1	0.34	0.65	0,221
2	0.34	0.65	0,221
3	0.39	0.60	0,234
4	0.43	0.56	0,2408
5	0.65	0.34	0,221
6	0.60	0.39	0,234
7	0.60	0.39	0,234
8	0.56	0.43	0,2048
9	0.34	0.62	0,221
10	0.73	0.21	0,1533
11	0.52	0.47	0,2444
12	0.52	0.47	0,2444
13	0.43	0.56	0,2408
14	0.60	0.39	0,234
15	0.65	0.34	0,221
16	0.52	0.47	0,2444
17	0.52	0.47	0,2444
18	0.52	0.47	0,2444
19	0.69	0.30	0,324
20	0.65	0.34	0,221
21	0.52	0.47	0,2444
22	0.65	0.34	0,221
23	0.65	0.34	0,221
24	0.70	0.30	0,21
25	0.52	0.47	0,2444
Jumlah			28,554

Reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus K-R 20 :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \Sigma pq}{S^2} \right)$$

Untuk menghitung varians total digunakan rumus :

$$S^2 = \frac{(\Sigma Y)^2}{N} - \frac{\Sigma Y^2}{N}$$

$$S^2 = \frac{34119 - \frac{1104601}{35}}{35}$$

$$S^2 = \frac{34119 - 31560,03}{35}$$

$$S^2 = \frac{2558,97}{35}$$

$$S^2 = 73,11$$

Dengan diketahuinya nilai varians total, maka dapat diketahui tingkat reliabilitas instrumen seperti disajikan dalam perhitungan di bawah ini:

$$r_{11} = \left( \frac{50}{50-1} \right) \left( \frac{73,11-10,44}{73,11} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{50}{49} \right) \left( \frac{62,68}{73,11} \right)$$

$$r_{11} = (1,020)(0,857)$$

$$r_{11} = 0,875$$

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $r_{hit} = 0,875$ . Sedangkan nilai  $r_{tab}$  dengan jumlah sampel 30 dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 0,361. Karena  $r_{hit} > r_{tab}$  ( $0,875 > 0,361$ ) maka dapat disimpulkan bahwa secara kolektif soal tersebut tergolong reliabel dengan predikat sangat tinggi.

### 3. Tingkat kesukaran soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal dapat diketahui berdasarkan tabel berikut :

Tabel 3  
Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	B	JS	B/JS	Kategori
1	22	30	0.63	Sedang
2	25	30	0.71	Mudah
3	29	30	0.83	Mudah

4	22	30	0.63	Sedang
5	11	30	0.31	Sedang
6	16	30	0.46	Sedang
7	20	30	0.57	Sedang
8	20	30	0.57	Sedang
9	12	30	0.34	Sedang
10	29	30	0.83	Mudah
11	22	30	0.63	Sedang
12	24	30	0.69	Sedang
13	26	30	0.74	Mudah
14	23	30	0.66	Sedang
15	32	30	0.91	Mudah
16	20	30	0.57	Sedang
17	26	30	0.74	Mudah
18	9	30	0.26	Sukar
19	28	30	0.80	Mudah
20	26	30	0.74	Mudah

Setelah dihitung tingkat kesukaran tiap soal diketahui persentase tingkat kesukaran soal seperti berikut :

Tabel 4  
Persentase Tingkat Kesukaran Soal

Kesukaran	Jumlah soal	Persentase (%)
Mudah	8	40
Sukar	1	6
Sedang	11	55
Total	20	100

## 4. Daya Pembeda Soal

Tabel 5  
Tabel Perhitungan Daya Beda Soal

No Soal	B <sub>A</sub>	B <sub>B</sub>	B <sub>A</sub> /J <sub>A</sub>	B <sub>B</sub> /J <sub>B</sub>	DB	Kategori
1	8	4	0.89	0.44	0.44	Baik
2	6	5	0.67	0.56	0.11	Jelek
3	8	7	0.89	0.78	0.11	Jelek
4	8	2	0.89	0.22	0.67	Baik
5	6	3	0.67	0.33	0.33	Cukup
6	8	2	0.89	0.22	0.67	Baik
7	6	4	0.67	0.44	0.22	Cukup
8	7	2	0.78	0.22	0.56	Baik
9	6	4	0.67	0.44	0.22	Cukup
10	9	4	1.00	0.44	0.56	Baik
11	8	4	0.89	0.44	0.44	Baik
12	7	4	0.78	0.44	0.33	Cukup
13	8	3	0.89	0.33	0.56	Baik
14	7	4	0.78	0.44	0.33	Cukup
15	9	8	1.00	0.89	0.11	Jelek
16	9	2	1.00	0.22	0.78	Sangat Baik
17	8	4	0.89	0.44	0.44	Baik
18	6	1	0.67	0.11	0.56	Baik
19	8	5	0.89	0.56	0.33	Cukup
20	7	5	0.78	0.56	0.22	Cukup

Setelah dihitung daya pembeda tiap soal diketahui persentase daya pembeda soal seperti berikut :

Tabel 6  
Persentase Daya Pembeda Soal

Kriteria	Jumlah soal	Persentase (%)
Sangat baik	1	5
Baik	10	45
Cukup	7	35
Jelek	3	15
Total	20	100

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kriteria soal 1 sangat baik, 10 soal baik, 7 soal cukup dan 3 soal kategori jelek.

## B. Analisis Data

Penelitian ini terdiri penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana pada akhir pembelajaran diadakan postes untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pelajaran PKn. Namun sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti terlebih dahulu memberikan pretes untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa pada pelajaran PKn sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Double Loop Problem Solving. Dari hasil penelitian diketahui persentase perolehan nilai siswa yang tersaji pada tabelberikut:

Tabel 7  
Data Hasil Belajar Siswa Pada Pretes dan Postes

No	Nama Siswa	Pretes	Postes
1	Angeli Citra Kasih	10	60
2	Navisa Tang	40	70
3	Rani Wulandari	20	50
4	Manuel R.Siagian	20	60
5	Reza Finanda	20	70
6	Libertin Halawa	0	50
7	Silvani	30	70

8	Sesuaikan LA	30	80
9	Rafli Abdillah	20	70
10	Daud Sitompul	30	70
11	Jovan Hutagalung	10	60
12	Arfika Sari S	20	60
13	Sarah Hafidsyah	30	60
14	Karina Cindy LM	40	80
15	Permata Sari	0	50
16	Mil Adeven L.Bowo	40	70
17	Subtu	50	90
18	Indah Nabila Putri Nst	60	80
19	Salsa Putri	40	80
20	Kris Septiana Putri	10	70
21	Sares Wathi	50	80
22	Keke Angraini	10	50
23	Cici Sapawani	30	60
24	Nova Angelia Hutagaol	40	50
25	Ricardo Sibuea	50	90
26	Juriaman	60	90
27	Josef BY. Siregar	50	90
28	Calvin	0	60
29	Lisya	60	80
30	Priti Sinta	20	90
<b>Jumlah</b>		<b>890</b>	<b>2090</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>29.66</b>	<b>69.66</b>

Keterangan :

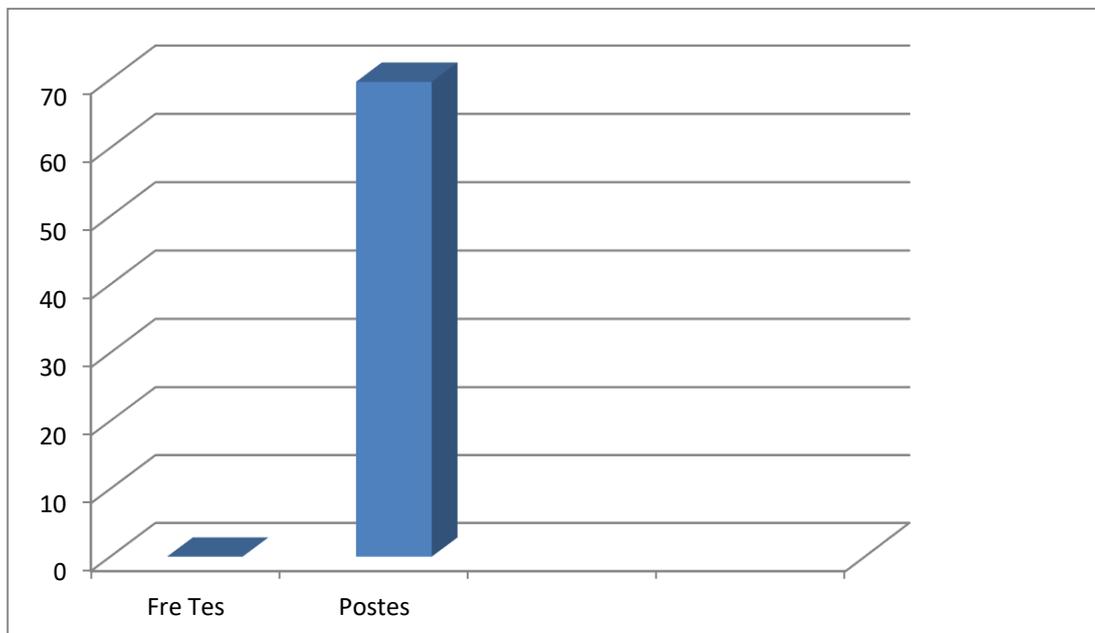
$$= \frac{Postes - Pr etes}{Pr etes} \times 100\%$$

$$= \frac{69,66 - 29,66}{29,66} \times 100\%$$

$$= 13.58\%$$

Berdasarkan hasil pretes dan postes di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 13,58% setelah dilakukan pembelajaran dengan model *Double Loop Problem Solving*, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pembelajaran *Double Loop Problem Solving* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 105855 PTPN II Desa Butu Badimbar Kecamatan Tanjung Morawa.

Perbandingan rata-rata nilai hasil pre tes dengan postes dapat diketahui berdasarkan grafik dibawah ini :



Grafik 1 : Grafik Nilai Pretes dan Postes

#### 1. Rata-rata Mean

Untuk mengetahui nilai rata-rata (mean) dan standard deviasi maka dapat diketahui berdasarkan perhitungan berikut :

Tabel 8  
 Nilai Rata-rata dan Standard Deviasi

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Konvensional	29.6667	18.28573	30
DLPS	69.6667	13.51457	30

Nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 105855 PTPN II Desa Butu Badimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajar menggunakan Konvensional adalah 29,6 sebagaimana terlampir. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran DLPS adalah 69,6.

## 2. Standard Deviasi

Sedangkan standard deviasi bagi hasil pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 105855 PTPN II Desa Butu Badimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan konvensional adalah 18,28, sedangkan standar deviasi yang diajarkan dengan model pembelajaran DLPS adalah 13.51.

## 3. Uji Normalitas

Untuk mengetahui normalitas maka dilakukan uji normalitas sebagaimana pada tabel berikut berdasarkan perhitungan SPSS yaitu :

Tabel 9  
 Uji Normalitas Model Konvensional

X	f	F Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	[F(Zi) - S(Zi)]
0	3	3	-1.75	0.0401	0.0857	0.0456
10	4	7	-1.19	0.1170	0.2000	0.0830
20	6	13	-0.63	0.2643	0.3714	<b>0.1071</b>
30	7	20	-0.08	0.4681	0.5714	0.1033
40	6	26	0.48	0.6844	0.7429	0.0585

50	5	31	1.03	0.8485	0.8857	0.0372
60	4	35	1.59	0.9441	1.0000	0.0559

Dari tabel di atas, diperoleh harga  $L_{hit} (L_0) = 0,1071$ . Sedangkan dari tabel L untuk Liliefors dengan jumlah sampel  $(N) = 30$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$

diketahui nilai  $L_{tab} = \frac{0,886}{\sqrt{35}} = 0,1498$ . Jika nilai  $L_{hit}$  dibandingkan dengan nilai

$L_{tab}$  diketahui bahwa  $L_{hit} < L_{tab} (0,1071 < 0,1498)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pretes tersebut berdistribusi normal

Sedangkan uji normalitas untuk model pembelajaran DLPS adalah :

**Tabel 10**  
**Uji Normalitas Model DLPS**

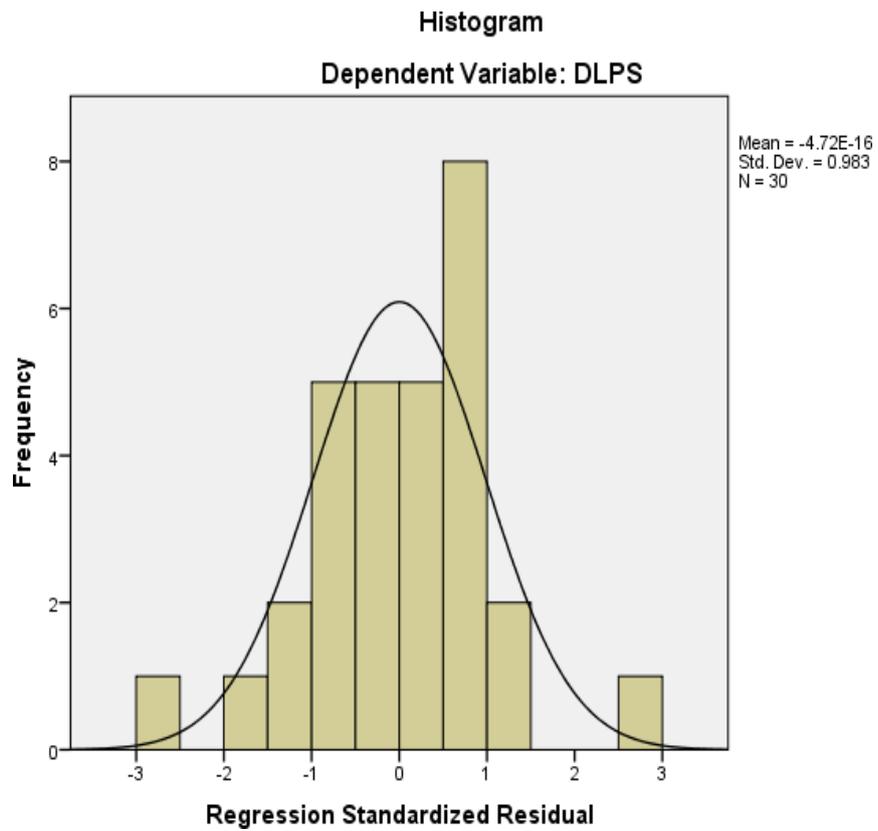
X	f	F Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	[F(Zi) - S(Zi)]
50	7	7	-1.39	0.0823	0.2000	0.1177
60	7	14	-0.66	0.2546	0.4000	<b>0.1454</b>
70	9	23	0.06	0.5239	0.6571	0.1332
80	6	29	0.79	0.7852	0.8286	0.0434
90	6	35	1.51	0.9345	1.0000	0.0655

Dari tabel di atas, diperoleh harga  $L_{hit} (L_0) = 0,1454$ . Sedangkan dari tabel L untuk Liliefors dengan jumlah sampel  $(N) = 30$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$

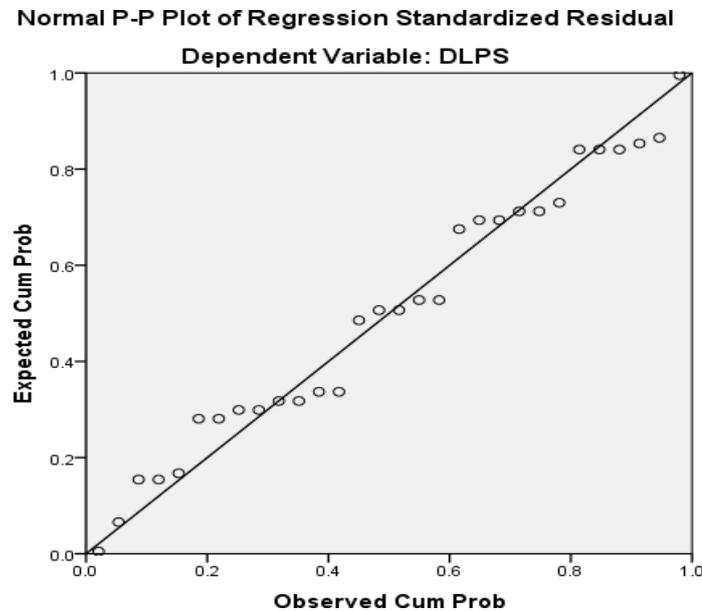
diketahui nilai  $L_{tab} = \frac{0,886}{\sqrt{35}} = 0,1498$ . Jika nilai  $L_{hit}$  dibandingkan dengan nilai

$L_{tab}$  diketahui bahwa  $L_{hit} < L_{tab} (0,1454 < 0,1498)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil postes tersebut berdistribusi normal.

Untuk mengetahui normalitas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1 : Uji Normalitas



Gambar 2 : Normal P-Plot

Karena titik-titik berada pada sekitar garis maka disimpulkan bahwa hasil post tes berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians homogen atau tidak. Uji Homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

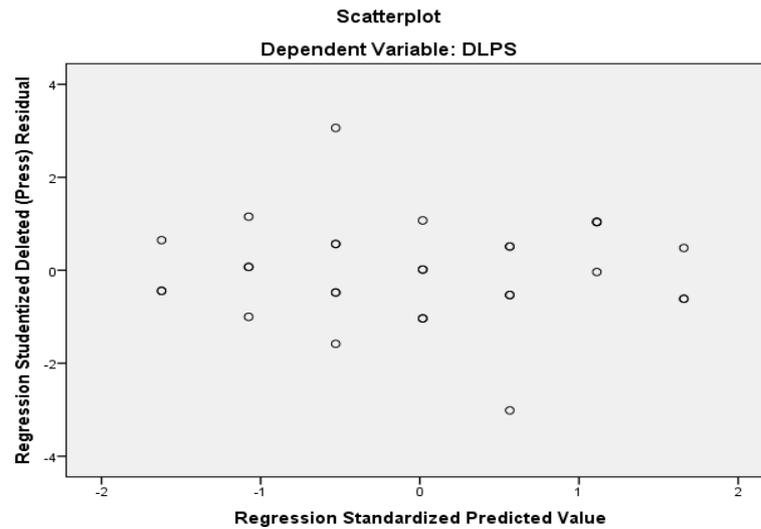
Dari daftar distribusi F, maka nilai F tabel untuk  $\alpha = 0,05$  adalah sebagai berikut: F tabel = (variens terbesar -1, varians terkecil -1) =(30-1,30-1)

Maka F tabel = (29,29). dk penyebut =  $(n_1 - 1) = 29$ , dk pembilang =  $(n_2 - 1) = 29$ , berada diantara dk pembilang 20 dan 30 maka F tabel dihitung dengan interpolasi linier yaitu:

Untuk dk penyebut 29, dk pembilang 20 dan  $\alpha = 0,05$  didapat F tabel = 1,94 untuk dk penyebut = 29, dk pembilang 30 dan  $\alpha = 0,05$  didapat F tabel = 1,85. interplasi

dari 20-30 sebanyak 10 data. Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $28,65 < 1,95$ .

Sehingga disimpulkan nilai pre-test kedua kelas sampel **homogen**



Gambar 3 : Homogenitas

## 5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan = 0,05 dengan derajat kebebasan (dk)  $n_1 + n_2$ . Sebagaimana diketahui bahwa pada hipotesis terdapat pengaruh strategi DLPS (Double Loop Problem Solving) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD 105855.

Berdasarkan hasil uji  $t_{hitung}$  diketahui bahwa nilai t adalah 15.875 dan bila dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf 0,05 diketahui adalah 0.679 hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $15.875 > 0.679$ ), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi DLPS (Double Loop Problem Solving) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD 105855 PTPN.II Desa Butu Bedimbar Kecamatan tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Untuk mengetahui besaran pengaruh dari strategi DLPS terhadap hasil belajar PKn siswa dapat diketahui berdasarkan uji determinan.

Berdasarkan uji determinan diketahui bahwa uji determinan (R) 0,711 dengan demikian  $0,711 \times 0,711 \times 100 = 50,55$ , dengan demikian 50,55% strategi DLPS (Double Loop Problem Solving) mempengaruhi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD 105855 PTPN.II Desa Butu Bedimbar Kecamatan tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi konvensional berada pada rata-rata 29,66 hal ini dalam kategori rendah.
2. Hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) berada pada rata-rata 69,66 hal ini dalam kategori cukup.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Di SDN 105855 PTPN II Desa Butu Bedimbar Kecamatan Tanjung Morawa, hal ini terlihat dari uji t dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $15.875 > 0.679$ ), berdasarkan uji determinan bahwa tingkat pengaruh strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) terhadap hasil belajar PKn siswa adalah 50,55%.

#### **B. Saran-Saran**

Selanjutnya penulis akan memberikan beberapa saran-saran yang dianggap penting, antara lain :

1. Disarankan kepada guru PKn kiranya dapat mempertahankan strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) sebagai model atau strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas, minat dan hasil belajar siswa.
2. Disarankan kepada siswa agar benar-benar dapat mengikuti proses pembelajaran PKn dengan proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) yang diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar di sekolah.
3. Kepada kepala sekolah kiranya dapat meningkatkan sarana dan prasarana belajar di sekolah dalam upaya memperlancar proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Abu Ahmadi, Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana, 2012.
- Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 2006.
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovasi dalam Kurikulum*, Yogyakarta, Al-Ruzz Media, 2013. Payerli, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Medan : Unimed Press, 2015.
- B.Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta : Rineka Cipta, 2007.
- Dahar. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Depag RI, 2015.
- Dessy Rahmawati, *Penerapan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada siswa MTs Negri 3 Medan T.P 2017/2018*
- Farida Jaya, *Peencanaan Pembelajaran*, Medan : Gema Insani, 2015.
- Friska Bernadette Siahaan, *Inovasi Model Double Loop Problem Solving Terhadap Kemampuan Menulis Makalah Ilmiah Di Program Studi Matematika Tahun Ajaran 2016/2017*
- Istarani. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara, 2011.
- M.Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Pranada Media Group, 2009.
- Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, Medan : Perdana Publishing, 2013.
- Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan Bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Bandung : Cita Pustaka Media Perintis, 2019.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2004.
- Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung : Cita Pustaka Media, 2014.

- Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito, 2006.
- Popy Maisury, *Pengaruh Model Double Loop Problem Solving Dan Daya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat Koligatif Larutan Di SMAN 1M esjid Raya Aceh Besar*, 2018
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, *Tafsir Al-qur'an*, Jakarta :Gema Insani, 2010.
- Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Pakem*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009.
- Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Setiawan, *Kapita Selelta Kewarganegaraan*, Medan : Larispa Indonesia, 2014.
- Susanto, *Menjelajah Pembelajaran Inovasi*, Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka, 2009.
- Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Alfabeta, 2009.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Pranada Media, 2012.
- W.Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Gramedia Widasarana Indonesia, 2012.